

PHILCO

MANUAL DE INSTRUÇÕES

PHILCO 

PHILCO



CERTIFICADO DE GARANTIA PARA TELEJOGO

PHILCO RÁDIO E TELEVISÃO LTDA., doravante chamada simplesmente PHILCO, assegura ao adquirente consumidor deste Telejogo garantia contra qualquer defeito de material ou funcionamento, pelo prazo de 90 dias contados da data da Nota Fiscal de Venda emitida pelo Revendedor, desde que, a critério de seu técnico credenciado, sejam constatadas falhas em condições normais de uso e serviço.

A PHILCO declara nula e sem efeito esta garantia se o Telejogo sofrer qualquer dano provocado por acidente, agentes da natureza, uso em desacordo com o manual de instruções ou apresentar sinais de haver sido violado, ajustado ou consertado por pessoa não autorizada pela PHILCO. Também será considerada nula a garantia se este certificado apresentar rasuras ou modificações. A PHILCO obriga-se a prestar os serviços acima referidos, tanto os gratuitos como os remunerados, somente nas localidades onde mantiver oficinas de serviço próprias ou especialmente autorizadas para atender ao Telejogo.

○ adquirente consumidor residente em outra localidade será, portanto, o único responsável pelas despesas e riscos de transporte do Telejogo à oficina PHILCO ou à sua oficina autorizada mais próxima tida e volta.

○ Revendedor é responsável pela demonstração do Telejogo e deverá fornecer ao adquirente consumidor instruções detalhadas sobre o seu funcionamento.

Se o adquirente consumidor transferir este aparelho no período de garantia, esta fica automaticamente transferida, vigorando o prazo residual de garantia a contar da Nota Fiscal de Compra do primeiro adquirente consumidor.

Esta garantia anula qualquer outra assumida por terceiros; nenhuma Oficina Autorizada ou Revendedor está autorizado a fazer exceções ou assumir compromissos em nome da Philco Rádio e Televisão Ltda.

Para obtenção dos serviços em garantia, este certificado deverá ser apresentado ao técnico por ocasião do atendimento, juntamente com a Nota Fiscal de Compra deste aparelho.

A SER PREENCHIDO PELO REVENDEDOR

Nome do Revendedor

Cidade/Estado

Nota Fiscal de Venda N.º

Data

Adquirente Consumidor

Endereço

Controle de Garantia

J 100
731109
14 N.º 162864

Série N.º

TELEJOGO PHILCO

O Telejogo Philco é um centro programado de jogos eletrônicos, que pode ser ligado a qualquer televisor em branco e preto ou em cores.

Funciona nos canais 3 e 4 e pode ser ligado a qualquer rede elétrica de 110/220 volts.

Possui 3 diferentes jogos - FUTEBOL, TÊNIS e PAREDÃO - para serem disputados por duas pessoas.

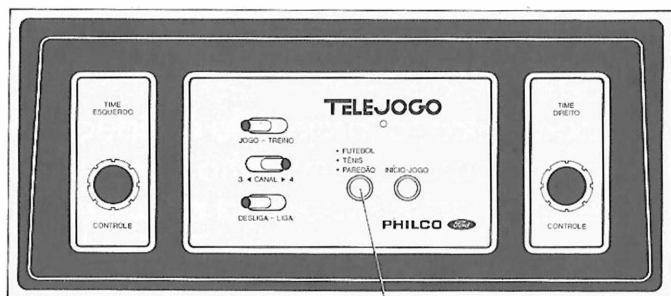
Um placar eletrônico, que surge na tela, efetua a contagem dos pontos durante a partida, que termina quando um dos jogadores fizer 15 pontos.

LEIA COM ATENÇÃO

Para desfrutar ao máximo o seu Telejogo Philco, aconselhamos ler e seguir as instruções deste manual.

FÁCIL INSTALAÇÃO

1. Desligue a antena interna ou externa do televisor.
2. Ligue, no seu lugar, a antena do Telejogo.
3. Ligue o "Plug" do Telejogo à rede elétrica. Certifique-se, antes, se a tensão da rede é igual à do aparelho (110V ou 220V).



TELA JOGOS

PARA JOGAR

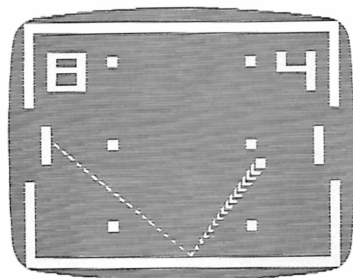
1. Ligue o televisor no canal 3 ou 4. Coloque o controle "Canal" do Telejogo no mesmo canal sintonizado no televisor.
2. Coloque o controle "Liga-Desliga" do Telejogo na posição LIGA.
3. Selecione o jogo desejado, pressionando levemente a tecla JOGO. A cada toque um dos jogos é selecionado, em seqüência.
4. Para iniciar ou reiniciar o jogo, pressione a tecla INÍCIO-JOGO.
5. Os jogadores, e as raquetas, são movimentados através dos controles TIME DIREITO e TIME ESQUERDO.
6. Para obter o melhor som e a melhor imagem, faça os ajustes no televisor como nos programas normais. Aumente ou diminua o volume no nível desejado, regulando assim o sinal de "Bip" da bolinha. Poderão ocorrer casos em que se ouça um ruído de fundo, devido ao acoplamento do Telejogo ao televisor. Para minimizar este efeito, reajuste a sintonia fina e reduza o volume.
7. Se o seu televisor for Philco em cores os jogos aparecem coloridos. Ajuste as cores para obter uma perfeita definição de imagem.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- A antena do Telejogo não deve ser ligada juntamente com a antena interna ou externa do televisor.
- Os fios da antena e da rede elétrica devem ser colocados de maneira a evitar tropeções e quedas do aparelho. Evite também impactos e pressões fortes no gabinete do Telejogo.
- O seu Telejogo Philco foi projetado obedecendo às mais rigorosas normas para desempenho e segurança, e quando acoplado ao televisor não afetará o seu funcionamento.

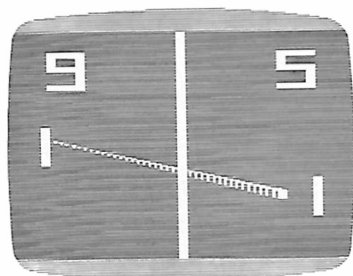
- Para maior fidelidade de imagem é recomendável posicionar os controles de maneira a evitar excesso de brilho e contraste.

FUTEBOL



- Cada lado defende o seu gol movimentando o seu goleiro.
- Cada lado possui, além do goleiro, mais 3 jogadores, que auxiliam na defesa do gol, movimentando-se para cima e para baixo constantemente, e independentemente do movimento dos goleiros.
- Cada vez que um lado consegue passar a bola através da meta adversária ele faz um ponto e a contagem aparece no vídeo do televisor.
- A saída de bola é efetuada na posição onde se encontra o goleiro.
- Cada toque da bola num jogador provoca um som característico, "BIP".
- Após o quarto toque consecutivo da bola no jogador, a velocidade da bola aumenta.

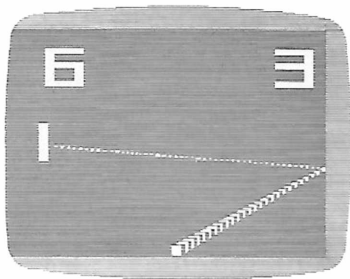
TÊNIS



- Cada lado deve impedir que a bola passe para trás do seu jogador, defendendo-se com a sua raqueta.
- Cada vez que um lado consegue bater na bola, sem que o outro lado consiga rebatê-la, ele faz um ponto e a contagem aparece no vídeo do televisor.
- A saída da bola é efetuada na posição onde se encontra a raqueta.
- Cada toque da bola nas raquetas provoca um som característico, "BIP".

- Após o quarto toque consecutivo da bola na raqueta, a velocidade da bola aumenta.

PAREDÃO



- Cada lado deve impedir que a bola saia da quadra, após bater no paredão.
- Cada vez que um jogador consegue fazer a bola sair da quadra, ganha um ponto, e a contagem aparece no vídeo do televisor.
- A saída da bola é efetuada na posição onde se encontra a raqueta.
- Somente uma raqueta é mostrada no vídeo. Após a bola tocar uma raqueta, aparecerá no vídeo a raqueta do outro jogador.
- Cada toque da bola na raqueta provoca um som característico, "BIP".
- Após o quarto toque consecutivo da bola na raqueta, a velocidade da bola aumenta.

JOGO-TREINO

Colocando-se a chave JOGO-TREINO na posição TREINO, ambos os lados serão controlados pelo comando TIME DIREITO, permitindo que você jogue sozinho.

JOGO DIFÍCIL

Para dificultar o jogo, os goleiros (Futebol) e as raquetas (Tênis e Paredão) podem ser reduzidos, bastando colocá-los para cima e fora de campo. Um toque na tecla INÍCIO JOGO reduz o tamanho dos goleiros ou raquetas, o segundo toque reduz ainda mais e o terceiro faz com que retornem ao tamanho original. O tamanho dos goleiros e raquetas pode ser ajustado separadamente para o TIME DIREITO ou ESQUERDO.